

PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS 5 SD NEGERI DUDUKLOR

Rita Nakashifa Shohib¹. Nanang Khoirul Umam, M.Pd²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik
(ritanakashifashohib15@gmail.com), (Nanang.khu@umg.ac.id)

Abstrak : Pengembangan media POWTOON pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia untuk siswa kelas 5 sd negeri Duduklor bertujuan untuk mengetahui sebuah keefektifan, kevalidan, serta respon yang diterima oleh peserta didik. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu Analysis (*Analisis*), Design (*Desain*), Development, Implementation (*Implementasi*), Evaluation (*Evaluasi*). Pada tahap analisis, analisis yang digunakan adalah analisis kevalidan media, analisis keefektifan media, dan analisis respon peserta didik. Pada analisis keefektifan dilakukan dengan cara uji coba media kepada peserta didik, penyebaran angket respon peserta didik dan menggunakan sebuah penilaian dari validasi media dan materi yang nantinya akan dinilai langsung oleh para ahli media dan materi. Hasil dari penilaian akhir diberikan pada ahli media Powtoon materi keragaman sosial budaya di Indonesia adalah sebesar 95% dan 85%, media yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid dan layak diterapkan di dalam pembelajaran kelas oleh para ahli media. Keefektifan media dinilai dari hasil respon peserta didik dan uji coba yang menggunakan 3 model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, inquiry dan Kooperatif tipe STAD. Penilaian menggunakan model kooperatif tipe TGT memperoleh hasil sebesar 95,2% dengan kategori sangat baik, penilaian menggunakan model Inquiry memperoleh hasil sebesar 85,7% dengan kategori sangat baik, dan penilaian menggunakan model Kooperatif tipe STAD memperoleh hasil sebesar 91,4% dengan kategori sangat baik. Sehingga media Powtoon ini dinyatakan dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan syarat melihat saran dan komentar yang diberikan oleh para validator agar media pembelajaran menjadi media yang sempurna.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Keberagaman Sosial di Indonesia, Powtoon.

Abstract : The development of POWTOON media on socio-cultural diversity material in Indonesia for 5th grade students of SD Negeri Sitting Lor aims to determine the effectiveness, validity, and responses received by students. In this study, the development of learning media uses the ADDIE model which has 5 stages of development, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. In the analysis stage, the analysis used is media validity analysis, media effectiveness analysis, and student response analysis. The effectiveness analysis is carried out by means of media testing to students, distributing student response questionnaires and using an assessment of media and material validation which will later be assessed directly by media and material experts. The results of the final assessment given to Powtoon media experts on socio-cultural diversity in Indonesia are 95% and 85%, the media developed by researchers is categorized as very valid and feasible to be applied in classroom learning by media experts. The effectiveness of the media is assessed from the results of student responses and trials using 3 learning models, namely the question and answer learning model, inquiry and kooperatif STAD type. The assessment using the question and answer model obtained 95.2% results in the very good category, the assessment using the Inquiry model obtained 85.7% results in the very good category, and the assessment using the STAD Kooperatif model obtained 91.4% results in the very good category. So that this Powtoon media can be applied and used in the learning process in the classroom on the condition that it sees the suggestions and comments given by the validators so that the learning media becomes the perfect medium.

Keywords : Learning Media, social Diversity in Indonesia, Powtoon.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan pendidikan dapat tercapai jika proses pendidikan telah terstruktur dan terarah dengan baik. Salah satu bagian penting dari proses pendidikan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini guru dan siswa melakukan hubungan timbal balik yang bersifat edukatif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan timbal balik ini menuntut kesiapan siswa untuk lebih aktif, guru berperan sebagai pemandu, pengelola dan fasilitator proses pembelajaran.

Media pembelajaran dan pendidikan memiliki hubungan yang erat. Proses belajar tidak akan berjalan lancar tanpa media pembelajaran yang tepat. Sebuah pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna proses bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk guru yang sepenuhnya memahami sifat, karakteristik siswa, pembelajaran metode berpusat pada kegiatan siswa, memadai fasilitas belajar siswa, tersedianya berbagai Sumber Belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang diajarkan kepada para pelajar mulai dari pendidikan dasar yakni SD, hingga perguruan tinggi. Pasalnya hal tersebut pada dasarnya telah diatur di dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam aturan tersebut, PPKn wajib diajarkan dalam kurikulum pendidikan dengan tujuan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme sesuai nilai Pancasila dan UUD 1945.

PPKn juga berkaitan dengan mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Pembelajaran PPKn di sekolah merupakan dasar bagi siswa untuk memperoleh konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan terdekatnya atau dirinya sendiri. Salah satu materi yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia, tentang keragaman atau perbedaan yang ada adalah keragaman sosial budaya masyarakat. Materi tentang keberagaman sosial budaya masyarakat merupakan salah satu subtema yang terdapat dalam tema lingkungan sahabat kita dalam pembelajaran tematik untuk kelas V SD.

Dalam hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 5 Duduklor menemukan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru sudah menggunakan media, namun hanya sekedar menggunakan media Power Point itupun masih banyak menggunakan tulisan dan gambar. Sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran PPKn. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn tentang keragaman sosial budaya siswa kelas V SD Negeri 5 Duduklor masih rendah. Ini dibuktikan dengan nilai dari tahun kemarin masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dilihat dari media yang digunakan guru dan nilai siswa selama ini. Media yang digunakan guru kurang efektif, karena masih banyak siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata. Dari berbagai media pembelajaran yang ada, media video memberikan peluang untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn. Karena pada umumnya guru masih menggunakan media power point yang masih tergolong biasa, walaupun sudah menggunakan media komputer, namun media yang digunakan masih menggunakan teks dan gambar saja. Menurut Dwyer (dalam Sadiman, 1995), video mampu merebut 94% saluran untuk masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang dilihatnya. dan mendengar dari acara program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki media lain.

Powtoon merupakan media pembelajaran yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik dan praktis, antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Awalia et al., 2019). Powtoon memberikan kesan belajar yang menarik bagi siswa, tidak hanya tulisan tapi ada suara. Powtoon memiliki keunggulan sebagai berikut: interaktif, mencakup semua aspek indera, penggunaannya praktis, kolaboratif, bervariasi, dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media video berbasis Powtoon berpotensi tinggi untuk menarik perhatian peserta didik dan juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar. Dengan menonton video pembelajaran peserta didik mendapat banyak stimulus, karena sifatnya suara dan gambar (Fitriyani, 2019). Selain itu, media pembelajaran video berbasis Powtoon lebih mudah untuk dipelajari, karena menarik perhatian.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta Powtoon memiliki efek transisi dan pengaturan timeline (Ilahi & Desyandri, 2018). Powtoon memiliki beberapa keuntungan umum, yaitu 1) menampilkan topik dengan menarik dan dapat membagikannya dengan orang lain, 2) menarik perhatian peserta didik, 3) peserta didik mencapai pemahaman yang lebih baik dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk diingat, 4) mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, meningkatkan kemampuan integrasi visual, pendengaran, dan sumber gerak. Maka dari itu peneliti sangat tertarik kepada penelitian pengembangan media POWTOON pada materi keragaman sosial budaya untuk kelas 5. Bukan hanya untuk sekedar ketertarikan saja, melainkan peneliti ingin membantu peserta didik agar memiliki wawasan luas mengenai teknologi yang berkembang pada era generasi Z saat ini.

METODE

Model penelitian Pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya R&D (Research and Development) yang secara umum merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau media tertentu dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada Tahapan model pengembangan ADDIE tersebut dijelaskan dan diuraikan sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah dalam analisis terdiri atas dua tahapan yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahapan awal adalah analisis kinerja yang dapat dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi didalam kelas yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas selama ini.

Kemudian menemukan inovasi media pembelajaran. Setelah tahap awal analisis kinerja, tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan, merupakan yang menentukan kebutuhan media yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Design (Desain)

Merancang atau menyusun kerangka pembuatan media dari desain media, materi, lalu ketahapan berikutnya. Adapun perencanaan produk adalah sebagai berikut: 1) Menyusun kerangka materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Powtoon pada materi keragaman social budaya di Indonesia 2) Membuat perencanaan media Powtoon dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah. 3) Menyusun desain instrument penilaian media Powtoon. Penyusunan instrument dilakukan agar media yang dikembangkan valid dan layak untuk dapat digunakan.

3. Development

Langkah ketiga adalah mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Berikut tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan “media powtoon” adalah : 1) Membuat media powtoon. Pembuatan media powtoon dilihat dari segi desain dan segi materi. 2) Melakukan review media atau melakukan validasi pembelajaran kepada tim validator 3) memperbaiki dan merevisi media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari tim ahli media dan materi sehingga terdapat perbandingan dari awal dan setelah revisi media.

4. Implementation (implementasi)

Langkah keempat yaitu melakukan uji coba media dalam proses pembelajaran di kelas 3, melibatkan peserta didik untuk mengisi angket untuk mengetahui respon dan keefektifan media pembelajaran powtoon.

5. Evaluation (Evaluasi)

Bedasarkan tahapan implementasi, media powtoon perlu dievaluasi, pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analysis (Analisis)

a. Analisis Kurikulum

Peneliti perlu menganalisis kurikulum guna mengetahui Batasan dan tujuan yang akan di capai. Peneliti tidak bisa asal memberikan materi yang sesuai dengan ada di buku siswa. Tetapi perlu adanya penyesuaian terhadap kurikulum yang di terapkan oleh sekolah. Dan dari hasil observasi dan wawancara peneliti mendapatkan hasil bahwa SD Negeri Duduklor sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 atau K-13 menekankan 3 aspek kemampuan peserta didik yaitu kemampuan kognitif, kemampuan

afektif dan juga kemampuan psikomotorik. Kurikulum 2013 menekankan kemandirian, kreatifitas dan juga keaktifan peserta didik. Pada kurikulum 2013 sesuai dengan pengembangan media yang di lakukan peneliti mengembangkan media yang bersifat kreatif dan interaktif.

b. Analisis Kinerja

Langkah ini dilakukan kegiatan analisis kinerja sekolah. Berdasarkan observasi pra penelitian dengan guru kelas V SD Negeri Duduklor. Menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media-media sederhana, gambar-gambar yang ada di buku siswa yang membuat anak kurang aktif dan cepat bosan.

Oleh karena itu, perlu adanya media animasi bergerak supaya peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan inovasi yang baru.

c. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru. sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi dengan guru kelas V SD Negeri Duduklor mengenai permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran. Hal tersebut guna untuk menentukan solusi alternatif yang digunakan sebagai obat dalam permasalahan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh ketika melakukan observasi dalam pembelajaran PPKn, guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran atau aplikasi pembelajaran online. Media pembelajaran yang digunakan masih dalam bentuk cetak yang kurang menarik dan bervariasi sehingga siswa kurang berperan aktif, kurang antusias, yang menjadikan anak cepat bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

Peneliti mendapatkan informasi bahwa di SD Negeri Duduklor sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, karena guru masih menggunakan media seadanya seperti kertas atau barang yang tak terpakai lagi. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memilih solusi alternatif dengan mengembangkan media powtoon pada materi keragaman social budaya di indonesia.

2. Design (Desain)

Setelah mendapatkan penjelasan dari tahap analisis. Selanjutnya akan dilakukan tahap desain. Tahap ini bertujuan untuk merancang media powtoon yang layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas V SD. Hasil dari tahap desain yang telah digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Hasil Tahapan Desain

- 1) Menentukan kompetensi inti pada materi pokok, serta menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum dan materi pada pelajaran PPKn tentang keragaman social budaya di Indonesia.
- 2) Menentukan kompetensi dasar dari materi keragaman social budaya di Indonesia.
- 3) Yang terakhir membuat story board

b. Penyusunan Desain Instrumen Peneliti

Instrumen penelitian media pembelajaran disusun berdasarkan lembar validasi, media, materi, angket respon peserta didik. Pada angket peserta didik dengan pilihan

jawaban ya atau tidak. Hal tersebut digunakan untuk menilai kualitas kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti, angket yang terdiri dari lima pertanyaan terdiri dari komponen media menarik, media mudah digunakan, media sesuai materi, materi mudah dipahami, materi sesuai dengan pembelajaran. Angket tersebut diisi oleh peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan.

Lembar validasi terdapat 4 validasi yaitu validasi ahli media yang meliputi aspek kegrafikan dan aspek kebahasaan, validasi ahli materi aspek penyajian, validasi ahli materi aspek kelayakan isi. Pada lembar validasi terdapat 4 jawaban yaitu 1,2,3 dan 4 yang masing-masing menyatakan kurang baik, cukup baik, baik, sangat baik. Kemudian lembar validasi diisi oleh empat validator.

Instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai kevalidan dan keefektifan media yang telah dikembangkan oleh peneliti berupa angket respon, lembar validasi. Penyusunan instrumen ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi untuk angket peserta didik dan lembar validasi.

3. Development (Develop)

a. Pembuatan Media

Pada tahap ini melakukan pengembangan media yang telah disusun dalam desain atau perencanaan awal. Langkah-Langkah pembuatan media pembelajaran powtoon:

1) Buku Halaman Wbsite Powtoon

Langkah pertama untuk Anda yang ingin membuat video pembelajaran dengan Powtoon adalah membuka halaman website Powtoon terlebih dahulu. Kemudian, Anda *sign up* dulu jika belum memiliki akun. Anda bisa gunakan akun Google Anda apabila ingin melakukan pendaftaran karena nanti ini akan memudahkan Anda pada tahapan terakhir.

2) Pilih Bentuk Aplikasi

Setelah itu, Anda harus memilih bentuk aplikasi yang Anda inginkan. Nanti Powtoon akan menawarkan beberapa bentuk animasi yang menarik. Jika Anda masih pemula, Anda bisa gunakan template yang memang sudah jadi atau sudah tersedia. Jadi tinggal edit saja templatnya sesuai kebutuhan Anda.

3) Memilih template

Langkah ketiga, silakan pilih template yang tersedia. Misalnya Anda saat ini ingin melakukan perkenalan pertama pada saat mengajar maka Anda bisa pilih template dengan kategori "Teacher Introduction".

4) Setelah itu klik "use" dan edit template ini.

Anda juga bisa klik preview untuk melihat animasi yang dihasilkan dari template ini. Di tahap ini, pilih "use" supaya bisa langsung menggunakannya.

5) Edit slide

Jika Anda sudah memilih template yang tepat untuk materi Anda, maka langkah keempat dalam pembuatan video pembelajaran dengan powtoon adalah mengedit slide. Jadi Anda harus sesuaikan template dengan kebutuhan. Jika sudah selesai, tinggal klik ekspor supaya Anda bisa download, upload, dan share hasil dari pembuatan animasi video Anda tersebut.

6) Klik Ekspor

Jika Anda mengklik ekspor, nanti ada empat pilihan yang akan didapatkan yaitu publish, download, upload dan share. Jika Anda ingin memilih versi pro atau yang

berbayar, Anda bisa langsung download hasilnya dengan format MP4 tapi jika Anda memilih yang gratisan, Anda bisa upload dulu video tersebut ke channel Youtube Anda kemudian Anda bisa download video tersebut.

- 7) Upload ke Youtube
Untuk Anda yang ingin upload video pembelajaran ke Youtube, tentu Anda harus memiliki akun google dulu. Baru kemudian pilih upload to dan tentukan akun Google yang ingin Anda gunakan. Kemudian klik next dan di halaman detailnya bisa diisikan deskripsi, kemudian pilih kategori video Anda baru kemudian klik next lagi.
- 8) Pilih Resolusi
Di laman quality, Anda bisa pilih resolusi yang memang disarankan. Tapi jika Anda membuat video versi gratis, resolusi yang Anda dapatkan adalah standard quality saja. Jika sudah baru klik upload.

b. Penilaian Ahli

Hasil produk yang telah di buat peneliti kemudian di validasi oleh para ahli. Terdapat empat validator yang menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti di antaranya dosen ahli media dalam aspek kegrafikan dan kebahasaan, Ahli materi dalam aspek kelayakan isi dan penyajian.

Validasi ahli media dilakukan Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. dan juga Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. Validasi media dilakukan dengan mengisi skor pada lembar validasi yang meliputi aspek kegrafikan dan aspek kebahasaan.

1) Penilaian Ahli Media ke-1

Penilaian Ahli Media ke-1 ini dilakukan oleh Bapak Ismail Marzuki M.Pd selaku dosen dan K-Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik, berikut ini adalah prolehan dari hasil validasi yang ditunjukkan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Ahli Media ke-1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	
		Jumlah Skor	Skor Max
1	Desain Tampilan Yang Menarik	4	4
2	Penyajian media POWTOON	3	4
3	Keterampilan Media	4	4
4	Bahasa Yang Digunakan Jelas	4	4
5	Penggunaan Kata Yang Tepat	4	4
Skor Yang Diperoleh		19	20
Total		95	
Presentase		95%	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.2 diatas hasil validator ahli media mendapat skor 19. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (20) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 95% yang dapat dikategorikan “sangat valid”.

2) Penilaian Ahli Media ke-2

Penilaian ahli media ke-2 ini dilakukan oleh Bapak Iqnata Alfiansyah, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Gresik. Berikut ini adalah hasil validasi yang ditunjukkan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Ahli Media ke-2

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor	
		Jumlah Skor	Skor Max
1	Desain Tampilan Yang Menarik	4	4
2	Penyajian media POWTOON	3	4
3	Keterampilan Media	3	4
4	Bahasa Yang Digunakan Jelas	3	4
5	Penggunaan Kata Yang Tepat	4	4
Skor Yang Diperoleh		17	20
Total		85	
Presentase		85%	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.2 diatas hasil validator mendapat skor 11. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (12) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 85% yang dapat dikategorikan “sangat valid”

3) Penilaian Ahli Materi (Aspek Kelayakan Isi)

Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Eka Mimi Martiningsih, S.Pd. Validasi dilakukan dengan mengisi nilai aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD dan Keakuratan konsep. Hasil validator aspek kelayakan isi dapat dilihat dari tabel 4.4 berikut:

Tabel 4. 1 Penilaian Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek Yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD		
	a. Kelengkapan materi pembelajaran	4	4
	b. Kedalaman materi	3	4
2.	Keakuratan Materi		
	a. Keakuratan Konsep	4	4
Total		11	12
Presentase		91,6 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.4 diatas hasil validator aspek kelayakan isi mendapat skor 12. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (12) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 100% yang dapat dikategorikan “sangat valid”

4) Penilaian Ahli Materi (Aspek Penyajian)

Validasi ahli materi selanjutnya yaitu dengan validator ahli materi aspek penyajian yang dilakukan oleh Bapak Khoiron Mahzid, S.Pd. Validasi dengan mengisi nilai aspek penyajian pembelajaran serta kelengkapan penyajian. Hasil validator aspek penyajian dapat dilihat dari tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Penilaian Aspek Penyajian

No	Aspek Yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Penyajian Pembelajaran		
	a.Berorientasi si naba dengan peserta didik	4	4
2.	Kelengkapan Penyajian		
	a.Kelengkapan bagian isi	4	4
	b.Kelengkapan contoh materi	4	4
Total		12	12
Presentase		100 %	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel diatas hasil validator aspek penyajian mendapat skor 12. Untuk mengetahui kualitas media maka dihitung dengan cara skor validitas dibagi dengan skor maksimal (12) dikali 100%. Sehingga mendapatkan hasil presentase 100% yang dapat dikategorikan “sangat valid”

c. Revisi

Langkah ini memuat tentang perbaikan terhadap media pembelajaran yang di buat. Berdasarkan komentar dan saran dari validator, perbaikan atau revisi yang dilakukan oleh peneliti yakni tentang kesesuaian gambar yang terdapat pada video.

4. Implementation (Implementasi)

Langkah ini yaitu dilakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti 21 peserta didik dan dilaksanakan 2 hari dengan 2 kali model pembelajaran, yang pertama 1 kali pertemuan di kelas selama pelajaran dan hari berikutnya 1 kali pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan proses belajar mengajar, angket respon peserta didik. Pertama peserta didik diajak untuk melihat dan mendengarkan video animasi sesuai dengan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP). dilanjut untuk mengisi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran guna untuk mengukur keefektifan media pembelajaran.

Adapun hasil pembelajaran pada media pembelajaran powtoon dengan tiga model pembelajaran yang berbeda yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, Inquiry, dan Kooperatif tipe STAD. Hasil dapat diimplementasikan media powtoon materi keragaman sosial budaya di Indonesia yang ditunjukkan pada tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Powtoon Materi Keragaman Social Budaya Di Indonesia

Kegiatan	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2	Pembelajaran 3
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak semua peserta didik berdoa untuk mengawali kegiatan belajar 2. Melakukan presensi kepada peserta didik 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak semua peserta didik berdoa untuk mengawali kegiatan belajar 2. Melakukan presensi kepada peserta didik 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua peserta didik berdoa untuk mengawali kegiatan belajar 2. Melakukan presensi kepada peserta didik 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik 4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan video pembelajaran powtoon materi keragaman social budaya di indonesia 2. Peserta didik melihat dan mendengarkan 3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok 4. Guru memberikan Quis game seputar Keragaman social budaya di Indonesia. 5. Peserta didik saling berlomba untuk saling menjawab quis 6. Guru memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan permasalahan terkait materi keragaman social budaya di indonesia 2. Peserta didik menjawab 3. Guru mengajak siswa menonton video pembelajaran powtoon 4. Guru memberikan soal dan Peserta didik bergantian menjawab soal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kelompok yang berisikan 4-5 anak 2. Guru memberikan LKPD materi keragaman social budaya di Indonesian kepada masing-masing kelompok 3. Guru menayangkan video animasi tentang keragaman social budaya di indonesia 4. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang sudah di kerjakan
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Peserta didik diminta untuk membuat rangkuman pembelajaran 3. Guru dan peserta didik berdoa penutup kegiatan pembelajaran 4. Guru menutup dengan Salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Peserta didik diminta untuk membuat rangkuman pembelajaran 3. Guru dan peserta didik berdoa penutup kegiatan pembelajaran 4. Guru menutup dengan Salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan peserta didik kesempatan untuk bertanya 2. Guru memberikan motivasi 3. Guru mengakhiri pembelajaran dan berdo'a yang di pimpin oleh salah satu peserta didik 4. Guru menutup dengan Salam

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE merupakan tahap evaluasi. Setelah tahap implementasi dilaksanakan, berikut pemaparan hasil tahap evaluasi dengan menggunakan angket respon pesert didik untuk mengetahui respon peserta didik serta

keefektifan media pembelajaran powtoon di kelas V SD Negeri Duduklor diperoleh dari membagikan angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik yang berisi lima pertanyaan yang diberikan. Peserta didik mengisi angket dengan menyentang pada kolom penilaian. Hasil perolehan angket peserta didik dikonversikan dalam bentuk pernyataan ya atau tidak. Hasil konversi dapat dilihat dalam tabel 4.9

Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Menggunakan Model KooperatifTipe TGT

No	Nama Peserta didik	Respon Peserta Didik		Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
		Ya	Tidak			
1	ANG	4	1	4	5	80%
2	AGG	4	1	4	5	80%
3	NTA	5	0	5	5	100%
4	AHD	4	1	4	5	80%
5	AMA	5	0	5	5	100%
6	APD	4	1	4	5	80%
7	ANN	5	0	5	5	100%
8	AUW	5	0	5	5	100%
9	AJW	5	0	5	5	100%
10	ANQ	5	0	5	5	100%
11	BKP	5	0	5	5	100%
12	BLK	5	0	5	5	100%
13	BTY	5	0	5	5	100%
14	CHD	5	0	5	5	100%
15	FJR	5	0	5	5	100%
16	IRS	5	0	5	5	100%
17	IKW	5	0	5	5	100%
18	INK	5	0	5	5	100%
19	TRA	4	1	4	5	100%
20	TNM	5	0	5	5	100%
21	ZKY	5	0	5	5	100%
Rata-Rata Presentase						95,2%

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan hasil perhitungan bahwa presentase yang dihasilkan sebesar 95,2% dengan kategori “Sangat Baik”. Artinya memenuhi sebuah kriteria kelayakan/keefektifan sebuah media untuk digunakan dalam pembelajaran didalam kelas pada materi keberagaman sosial budaya di Indonesia.

PEMBAHASAN

Proses dari hasil pengembangan media pembelajaran Powtoon ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran powtoon telah dilakukan dan melakukan uji coba terhadap peserta didik kelas V SD Negeri Duduklor. Validasi dilakukan bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan berjalan sesuai yang diharapkan oleh peneliti.

Media pembelajaran powtoon dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil presentasi 94,5%. Oleh karena itu media dapat digunakan dalam membantu pembelajaran.

2. Keefektifan media Powtoon pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia.

Berdasarkan hasil dari implementasi di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda beda selama 3 kali yang pertama dengan model kooperatif tipe TGT suasana pembelajaran di kelas lebih kondusif, kemudian dilanjutkan dengan model pembelajaran inquiry based learning mendapatkan hasil suasana di kelas berbeda dengan model kooperatif tipe TGT yaitu suasana di kelas pada saat awal pembelajaran kondusif dan ter arah, tetapi pada pertengahan peserta didik menjadi tidak kondusif lagi. Kemudian dengan menggunakan model Kooperatif learning tipe STAD hasil yang didapatkan suasana pembelajaran sangat kondusif dan ter arah.

3. Angket Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis data angket respon peserta didik, menunjukkan bawa presentase rata-rata yang dihasilkan dari angket peserta didik 95,2%, 85,7% dan 91,4%. Hal ini membuktikan bahwa media ini efektif dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran powtoon dalam kategori sangat baik.

4. Kontribusi Media Powtoon pada materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki fitur karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya. Maka media ini memiliki kontribusi yang sangat bagus digunakan untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas. Dengan Powtoon materi bisa lebih santai dan lebih mudah di terima peserta didik, karena Powtoon juga dilengkapi dengan video explainer.

Powtoon bisa menghidupkan proses pembelajaran karena peserta didik bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar eye-popping, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, Powtoon membantu peserta didik menangkap

materi yang di berikan. Dengan menggunakan powtoon penyampaian materi akan lebih hidup dan tidak membosankan.

Permasalahan guru disekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Media powtoon ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan, karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Powtoon Pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduklor”, maka disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media powtoon menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (perencanaan), Develoment (pengembangan), Implementation (Penerapan), Evaluation (evaluasi). Media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kinerja serta analisis kebutuhan. Produk yang dikembangkan berupa media animasi bergerak, sebelum pembuatan media terlebih dahulu pembuatan tahap perencanaan awal dilanjut dengan mendesain intrumen penelitian, sehingga menghasilkan media powtoon, tahap selanjutnya yaitu memvalidasikan media pembelajaran ke ahli media dan ahli materi, tahap implementasi dengan yaitu tahap uji coba dengan peserta didik kelas V SD Negeri Duduklor dengan model pembelajaran yang berbeda selama 2 kali, dan tahap akhir pada penelitian ini yaitu evaluasi dengan angket respon peserta didik.
2. Kelayakan dari media pembelajaran wayang kartun berdasarkan penilaian dapat dikatakan valid karena mendapat hasil presentase sebesar 94,5%.
3. Media pembelajaran powtoon dikatakan efektif dari hasil uji coba dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, inquiry based learning dan Kooperatif learning tipe STAD mendapatkan hasil presentase angket peserta didik 95,2%, 85,7% dan 91,4%. yang memiliki kriteri sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

R, Widyaningrum. (2017). *MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK DIMI/SD*.

(Asnawir & Usman, 2002). (n.d.). *BAB II propo*. 9–37.

Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).

Atika, N. T., & Wakhuyudin. (2019). Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 105–113.

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-*

Inovatif, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>

- Hartina, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 30.
- Jalaludin Rahmat, 1999. (1999). Pengertian Respon. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Juliana, P. I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Powtoon Dengan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. 190–201.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. BSNP.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru(Anggota IKAPI).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*.
- Karo Karo, Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Yudi, Munadi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.